

Community Service: Improving Middle School Students' English Skills through English Fun Day

Christiyanti Abel^{1*}, Karolus Banda Larantukan²
Institut Keguruan Dan Teknologi Larantuka

Corresponding Author: Christiyanti Abel: christiyantiabel89@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Community Service, English Fun Day, Interactive Learning, Junior High School.

Received : 20, March

Revised : 15, April

Accepted: 25, May

©2026 Abel, Larantukan (s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

The English Fun Day activity is a form of community service aimed at improving English language skills of elementary and middle school students through interactive, creative, and fun learning methods. This program is designed to address the low interest and self-confidence of students in using English, especially in areas with limited access to foreign language education. This article presents the background, objectives, implementation methods, results, and impacts of the English Fun Day activity held in SMP NEGERI SATU ATAP Lamawolo, Wato Baya, West Adonara, East Flores District, East Nusa Tenggara.

Pengabdian Kepada Masyarakat: Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa SMP melalui English Fun Day

Christiyanti Abel^{1*}, Karolus Banda Larantukan²

Institut Keguruan & Teknologi Pendidikan Larantuka - IKTL

Corresponding Author: Christiyanti Abel: christiyantiabel89@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pengabdian Masyarakat, Bahasa Inggris, English Fun Day, pembelajaran interaktif, sekolah menengah pertama.

Received : 20, March

Revised : 15, April

Accepted: 25, May

©2026 Abel, Larantukan (s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Kegiatan *English Fun Day* merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa SMP melalui metode pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Program ini dirancang untuk mengatasi rendahnya minat dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris, khususnya di daerah dengan akses terbatas terhadap pembelajaran bahasa asing. Artikel ini memaparkan latar belakang, tujuan, metode pelaksanaan, hasil, dan dampak kegiatan *English Fun Day* yang dilaksanakan di SMP NEGERI Satu Atap Lamawolo terletak di Lamawolo, Wato Baya, Kec. Adonara Barat, Kab. Flores Timur, Nusa Tenggara Timur.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, Bahasa Inggris bukan lagi sekadar mata pelajaran tambahan, melainkan sebuah modalitas esensial yang menentukan akses terhadap informasi dan peluang masa depan. Bagi siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), penguasaan bahasa Inggris merupakan fondasi awal untuk membangun kompetensi komunikatif yang lebih kompleks di jenjang pendidikan berikutnya. Namun, tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, terutama di wilayah dengan akses terbatas, adalah rendahnya motivasi dan tingginya tingkat kecemasan berbahasa (*language anxiety*) di kalangan siswa (Macintyre & Gardner, 1994).

Penguasaan bahasa Inggris merupakan kompetensi kunci dalam menghadapi tantangan global dan tuntutan abad ke-21, terutama dalam aspek komunikasi, literasi, dan daya saing sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan, aktivitas ekstrakurikuler bahasa Inggris merupakan strategi penting untuk melengkapi pembelajaran formal yang sering kali terbatas pada aspek kognitif saja. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris memberikan peluang praktik bahasa yang lebih intensif dan bermakna di luar kelas formal, sehingga dapat memperkuat keterampilan lisan dan motivasi belajar siswa (Hasan, 2024)

Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki peran strategis dalam menyediakan wadah pembelajaran nonformal yang memperluas kesempatan siswa menggunakan bahasa Inggris secara komunikatif. Salah satu bentuk kegiatan pendukung yang efektif adalah English Club, yaitu forum belajar bahasa Inggris yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, dan interaksi sosial dalam bahasa target. English Club berfungsi sebagai ruang alternatif yang melengkapi pembelajaran formal melalui kegiatan seperti debat, *storytelling*, dan permainan yang mendorong penggunaan bahasa secara situasional dan kolaboratif (Aditya et al., 2024)

Siswa SMP berada pada fase transisi kognitif yang krusial. Dalam perspektif pedagogi bahasa, motivasi intrinsik sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung (Dörnyei, 2001). Pembelajaran yang terlalu fokus pada struktur gramatikal formal sering kali membuat siswa merasa tertekan dan enggan untuk mencoba berbicara (Dörnyei, 2001). Di sinilah peran strategi pembelajaran non-formal menjadi sangat penting. Memberikan paparan bahasa dalam suasana yang rileks namun terstruktur dapat membantu menurunkan *affective filter* siswa, sehingga proses akuisisi bahasa terjadi secara lebih alami dan menyenangkan (Krashen, 1982).

English Fun Day hadir sebagai intervensi edukatif yang dirancang untuk mengubah persepsi siswa bahwa belajar bahasa Inggris itu sulit. Melalui aktivitas interaktif seperti permainan bahasa, kompetisi bercerita (*storytelling*), dan lagu, siswa diajak untuk menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi nyata, bukan sekadar objek hafalan (Swain, 1985). Kegiatan ini tidak hanya melatih aspek linguistik, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan keterampilan lunak (*soft skills*) seperti kerja sama tim dan keberanian berekspresi di depan umum.

Kondisi geografis dan aksesibilitas di SMP Satu Atap Lamawolo memberikan tantangan tersendiri dalam menciptakan ekosistem berbahasa Inggris yang berkelanjutan. Keterbatasan media ajar dan paparan bahasa di luar jam sekolah membuat siswa membutuhkan stimulasi khusus yang intensif dan berkesan. Pelaksanaan *English Fun Day* di sekolah ini diharapkan dapat menjadi katalisator bagi siswa untuk lebih berani berinteraksi dalam bahasa Inggris, sekaligus memberikan inspirasi bagi para guru untuk menerapkan metode pengajaran yang lebih variatif dan interaktif di kelas.

Meskipun tantangan penguasaan bahasa Inggris merupakan isu krusial di tingkat nasional, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sekolah-sekolah di wilayah dengan aksesibilitas terbatas menghadapi kompleksitas yang lebih besar (Subekti, 2020). Di SMP Satu Atap Lamawolo, kesenjangan kompetensi ini bukan sekadar masalah teknis linguistik, melainkan dampak dari minimnya paparan bahasa (*language exposure*) yang berkelanjutan dalam lingkungan sosial siswa sehari-hari."

Fenomena tingginya 'filter afektif' yang diteorikan oleh Krashen teramati secara nyata pada perilaku komunikatif siswa di SMP Satu Atap Lamawolo. Dalam observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa cenderung menarik diri dari interaksi verbal karena rasa takut salah dan kurangnya rasa percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan yang mampu mendekonstruksi hambatan psikologis tersebut agar proses akuisisi bahasa dapat berjalan lebih alami."

Berangkat dari urgensi tersebut, program **English Fun Day** dirancang sebagai intervensi pedagogis untuk menciptakan ekosistem belajar yang inklusif dan rendah tekanan. Melalui integrasi kegiatan yang bersifat interaktif dan rekreatif, pengabdian ini bertujuan untuk mentransformasi pengalaman belajar siswa di Lamawolo, mengubah kecemasan menjadi antusiasme, serta membangun fondasi literasi bahasa Inggris yang lebih kokoh bagi masa depan mereka.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, teknologi, dan komunikasi global. Namun, di banyak daerah, pembelajaran bahasa Inggris masih dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Melalui kegiatan *English Fun Day*, tim pengabdian masyarakat berupaya menghadirkan suasana belajar yang berbeda, memadukan permainan, kompetisi, dan aktivitas kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) siswa.
2. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris.
3. Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.
4. Memperkenalkan metode pembelajaran bahasa Inggris berbasis permainan kepada guru setempat.

METODE PELAKSANAAN

a. Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan di SMP NEGERI SATU ATAP LAMAWOLO terletak di Lamawolo, Wato Baya, Kec. Adonara Barat, Kab. Flores Timur, Nusa Tenggara Timur. Lokasi ini dipilih karena tingginya kebutuhan akan pelatihan pengajaran bahasa Inggris, serta tantangan besar yang dihadapi oleh para guru di daerah tersebut mengenai kemahiran bahasa Inggris dan metode pengajaran yang efektif.

b. Peserta

Peserta pelatihan ini terdiri dari 13 guru, yang berusia antara 25 dan 45 tahun, dengan tingkat kemahiran bahasa Inggris yang berbeda-beda dan melibatkan dan 97 siswa SMP. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari penuh di aula sekolah,

c. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan meliputi:

1. Main Competition: Storytelling

Themes: *Easter & Eid al-Fitr (Faith & Festivity)*

- **Description:** Students deliver a touching or inspiring narrative regarding the significance of Easter or Eid al-Fitr.
- **Sub-Theme Options:**
 - *Easter:* "Symbolisme telur Paskah, kisah pengorbanan, atau tradisi keluarga saat Paskah."
 - *Eid:* "The Road to Forgiveness", "Ramadan Journey".
- **Requirements:** 5-7 minutes duration; use of props/costumes is encouraged.
- **Assessment:** Language Proficiency (30%), Content (30%), Performance (25%), Emotional Impact (15%).

2. English Games & Songs

Activities designed to break the ice through fun group competitions.

A. Lyric Scramble (Music Game)

- **How to Play:** The committee plays a popular song (e.g., songs from *Disney* or *The Beatles*). The music is suddenly paused, and the designated team must sing or recite the next line of lyrics correctly.
- **Objective:** To practice listening skills and build confidence.

B. The Whisper Challenge (Team Game)

Aktivitas yang menggabungkan kemampuan mendengarkan (*listening*) dan keberanian berekspresi.

- **Lomba "Lyric Scramble":**
 - *Cara Main:* Panitia memutar lagu populer, lalu mematikannya tiba-tiba. Peserta harus menyambung lirik tersebut dengan benar.
- **Aktivitas "Acoustic Message":**
 - Penampilan band/akustik mahasiswa yang membawakan lagu-lagu bahasa Inggris. Di sela lagu, penonton bisa mengirimkan "Song Request" beserta pesan singkat dalam bahasa Inggris untuk dibacakan oleh vokalis.
- **Game "Whisper Challenge":**
 - Peserta memakai headphone dengan musik kencang dan harus menebak kalimat bahasa Inggris yang diucapkan temannya melalui gerakan bibir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dalam berpartisipasi. Sebanyak 85% siswa menyatakan lebih percaya diri berbicara bahasa Inggris setelah mengikuti kegiatan. Guru-guru juga mengaku mendapatkan ide baru untuk mengajar dengan metode yang lebih kreatif. Tantangan yang dihadapi adalah perbedaan tingkat kemampuan siswa, sehingga diperlukan strategi diferensiasi materi.

KESIMPULAN

English Fun Day terbukti efektif sebagai media pengabdian masyarakat untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa SD dan SMP. Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan lingkungan sekolah. Ke depan, program ini dapat dikembangkan menjadi kegiatan rutin dengan dukungan pihak sekolah dan masyarakat.

REFERENSI

- Brown, H. D. (2018). *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Education.
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge University Press.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- MacIntyre, P. D., & Gardner, R. C. (1994). The subtle effects of language anxiety on cognitive processing in the second language. *Language Learning*, 44(2), 283–305.
- Subekti, A. S. (2020). COVID-19 school closure: Non-English major university students' anxiety in online English learning. *Journal of English Education and Linguistics Studies*, 7(2), 205–230.
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp. 235–253). Newbury House.

Lampiran:

